DM 4,-
Nr. 3/2001
Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92
BASTEI
Jugend

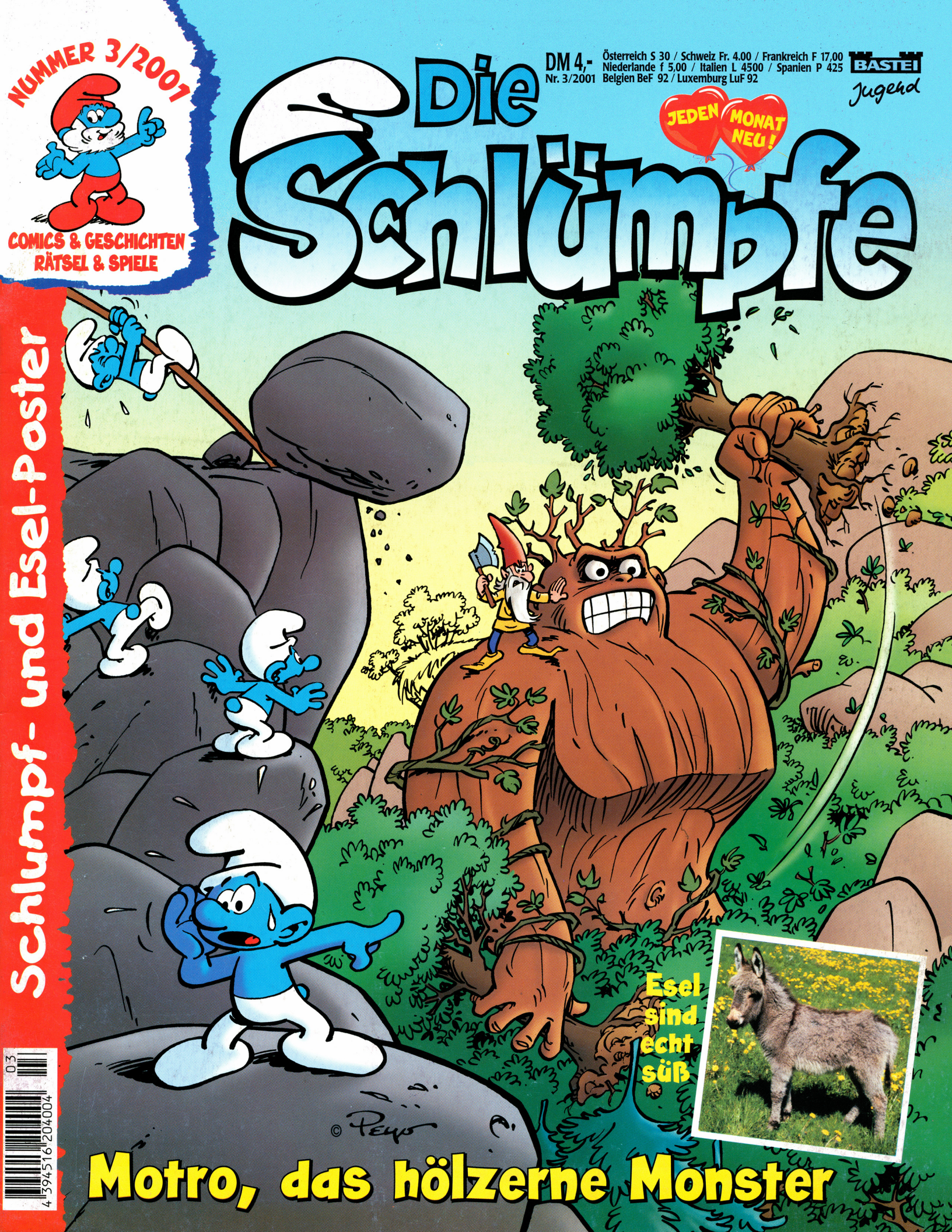
Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

NUMMER 3/2001

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

Schlumpf- und Esel-Poster



Esel sind echt süß

Motro, das hölzerne Monster

© Peyo

4 194516 204004 03

BIONICLE

FIND THE POWER

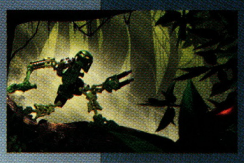
Jenseits von Zeit und Raum liegt die tropische Insel Mata Nui.

Dort herrschen dunkle Zeiten, denn der böse Makuta wütet ...

Doch dann geht eine alte Legende in Erfüllung und sechs Helden, die TOA, landen auf Mata Nui. Sie sollen wieder Frieden und Licht auf die Insel bringen.

Aber um Makuta zu besiegen, müssen die Toa die großen Masken der Macht finden. Jede einzelne verleiht ihrem Träger Macht, Wissen und besondere Fähigkeiten.

Viele Gefahren, Abenteuer und Herausforderungen warten auf die Toa ...



... bevor sie ihre Bestimmung erfüllen und die Insel befreien können.

TAHU

POHATU

KOPAKA

LEWA

GALI

ONUA

Mach dich zusammen mit den Toa auf die Suche nach den **72 Masken der Macht**. Sammle auch alle seltenen Masken-Editionen. Bald gibt es noch mehr: Software, Musik, Armbanduhren, Kleidung und neue aufregende Charaktere. Tauche ein in die Welt von Bionicle. **Werde Teil der Legende.**

www.bionicle.com

LEGO TECHNIC

® LEGO ist ein geschütztes Markenzeichen der LEGO Gruppe. © 2001 LEGO Gruppe. 4329132/01-D. www.LEGO.com

In diesem Heft:

Seit vielen Jahrhunderten wohnen wir Schlümpfe tief im großen Zauberwald. Er gibt uns Schutz und hier finden wir alles, was wir zum Leben brauchen. Eines Tages jedoch tauchte ein hölzernes Ungeheuer auf und drohte unseren Wald zu zerstören... Aber blättere um und lies selbst...

© Peyo - 2001

Seite 4 Motro, das hölzerne Monster

Seite 12 Für Rateschlümpfe
Ein verschlumpftes Puzzle

Seite 22 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 23 Für Rateschlümpfe
Der mondsüchtige Schlumpf

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Der Schlumpf, der kein Schlumpf mehr sein wollte

Seite 26 Für Rateschlümpfe
Schlümpfe in Ketten

Seite 27 Comic: Gurgelhals und die Ente

Seite 32 Für Rateschlümpfe
Wer schlumpft mit Babyschlumpf?

Seite 34 Schlumpf mal wieder
Witze, Vorschau, Impressum

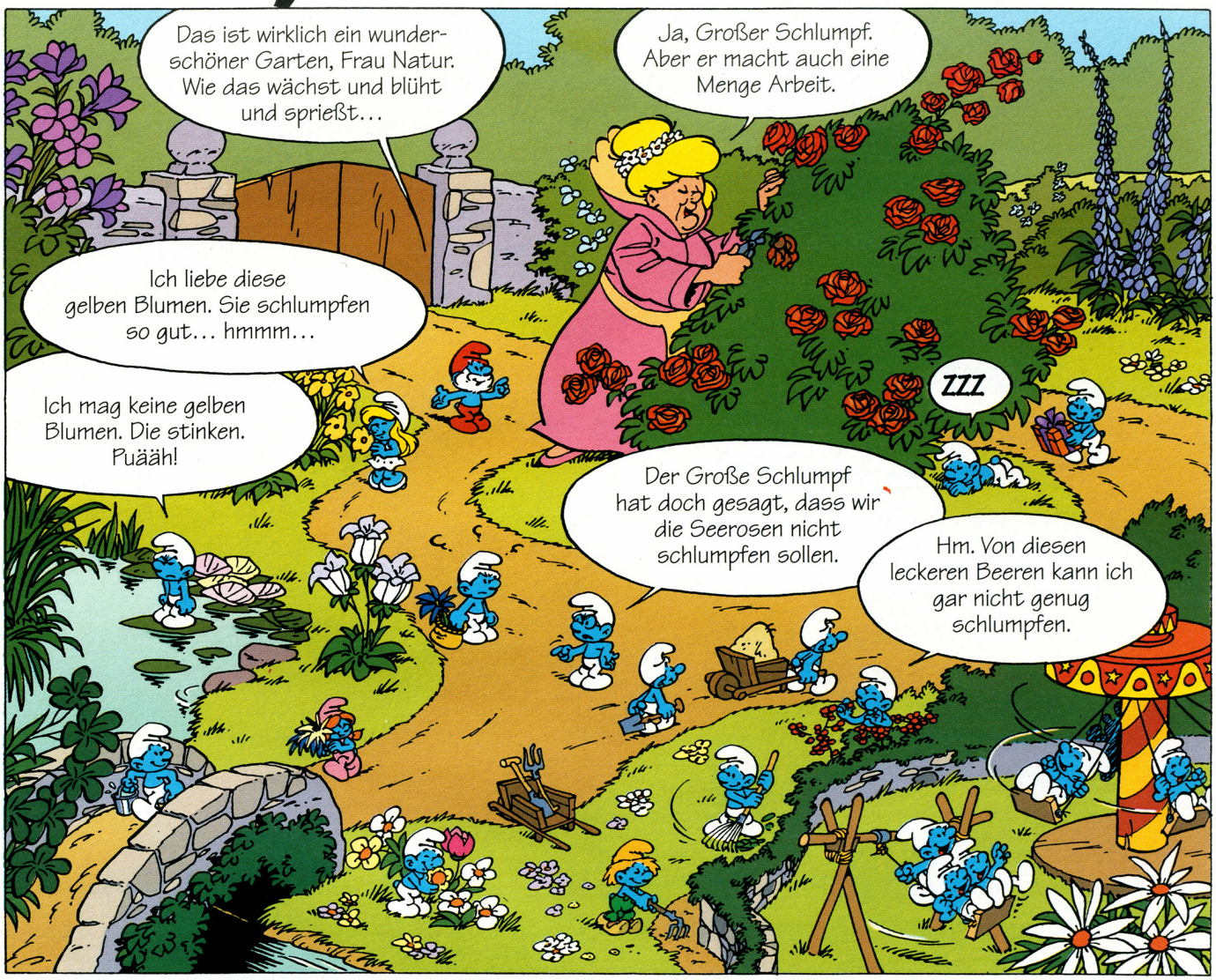
Seite 35 Schlumpfereien
Auf den Geschmack geschlumpft

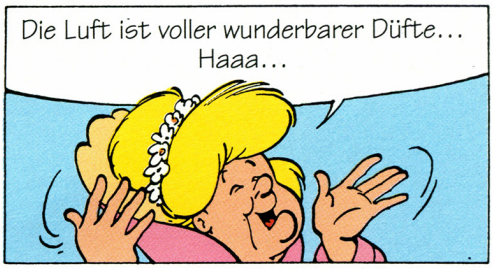
Seite 14 Der Naturschlumpf stellt vor: Esel und Maultiere

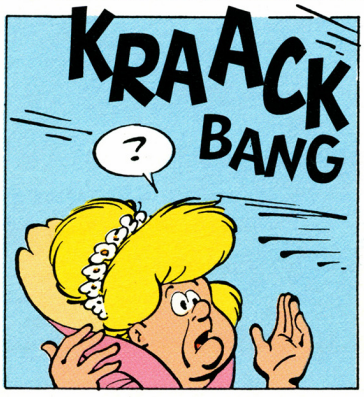
Super-Preise zu gewinnen!
Seite 17

© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Motro, das hölzerne Monster







Was soll das heißen? Das ist mein Garten!
Da muss ich Sie leider enttäuschen, denn ich habe das ganze Land hier gekauft. Das wird eine Weide für meine Kühe.
Was? Kühe in meinem Garten? Sie sind wohl wahnsinnig!
Vertrödeln wir doch keine Zeit mit Gerede. He, kommt her und fangt an.
He, lass das! Das darfst du nicht!
Du hast doch gehört, was der Meister gesagt hat.
HEP!
KRAAACK
Der ist wahnsinnig!
BAM
Meine schönen Sträucher! NEIN!
Weg mit dem Gestrüpp. Und mit den beknackten Zwergen auch.
Diese blauen Wichtel eben im Wald. Wenn wir ihnen folgen, finden wir bestimmt genügend Bäume für deinen Zaun.
Gut, aber beeil dich.
AUFHÖREN! Das ist eine hundertjährige Eiche.
Halt den Rand, Oma.
Wir werden nicht zulassen, dass ihr den Baum schlumpft.
Da bin ich aber gespannt, wie ihr das macht!
©Peyo
2

HERBEI, IHR ZAUBER-FEUER! ICH BRAUCHE EURE HILFE!
Ach wie niedlich. Und diese kleinen Flämmchen sollen uns Angst machen?
HAHAHA!
Ätschi-bätschi.
HEHEHE!
Wartet nur, bis Motro kommt. Wo der hölzerne Riese hintritt, da wächst kein Gras mehr.
BOM
BOM
BOM
BOM
BOM
BOM
BOM
Wer ist dieser Motro?
Ein belgisches Ungeheuer. Es wird uns vernichten. Gegen ihn bin ich machtlos.
?
!
?
BROMMMM
BROOOMM
BROMMMM
KRA
AAACK
RHAAAAAA
Komm schon, Motro. Mach sie platt, die Spinner!
BROM
KRAACK
RHAAAAA
Er schlumpft selbst die größten Bäume aus. Schnell, zurück ins Dorf!
BROM
BROM
3

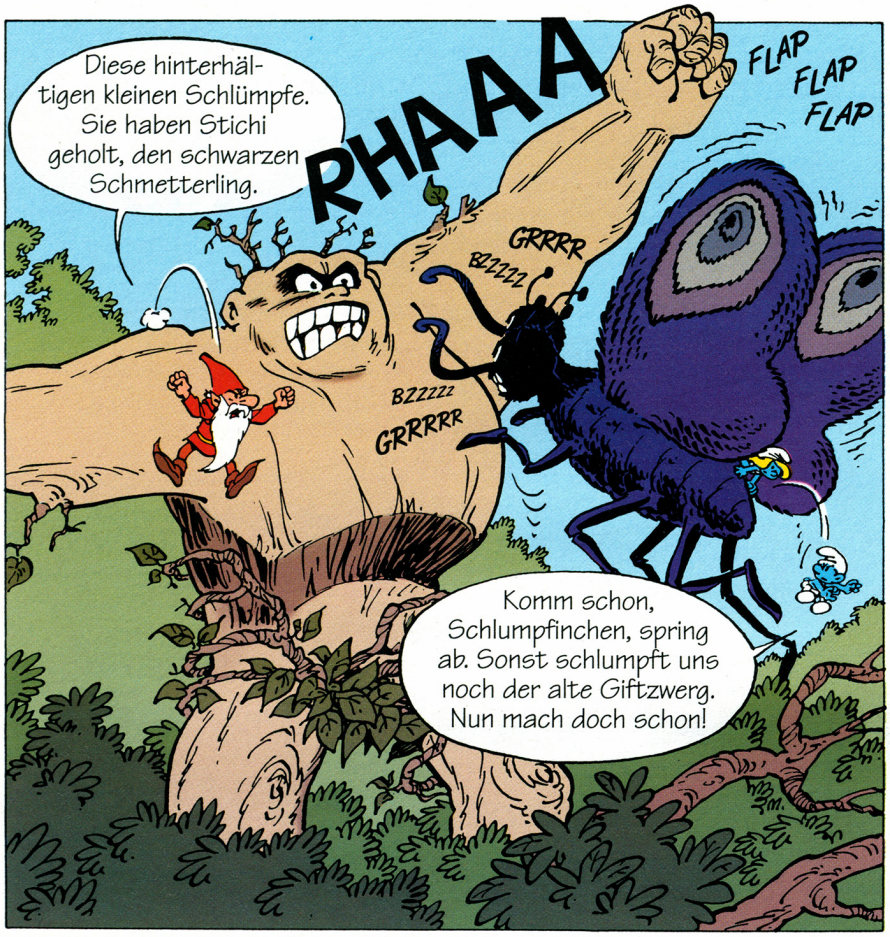
©Peyo

Ihnen nach, Motro. Reiß alle Bäume aus, die dir im Wege stehen. Vielleicht finden wir dann das Dorf dieser dummen Schlümpfe. Gurgelhals wird uns reich belohnen.
Da sind sie ja!
KRACK
RHAAAAA
Er verfolgt uns. Er wird unser Dorf schlumpfen!
Ich hab eine Idee. Schlumpft da hoch, schnell!
DA KOMMT ER! ALSO LOS!
Ich hab sie gleich!
Ha haha!
RHAAA
Eine Falle! Diese hinterhältigen Schlümpfe!
POCK
HURRA! Wir haben sie aufgehalten!
Von wegen... sieh mal...
RHAAAAA
Dafür werden sie büßen. Worauf wartest du, Motro, schnapp sie dir!
RHAAAA
AAAAA
Vor diesem Ungeheuer kann uns nur Homnibus retten.
BROMBROM
Hilfe, das Monster!
BROM

©Peyo

Und etwas später...
Wir haben ein großes Problem, Meister Homnibus. Ein großes Ungeheuer aus Holz schlumpft unseren Wald und...
Motro, ich weiß. Komm mit.
Hier lebt das einzige Wesen, das Motro besiegen kann. Der schwarze Schmetterling mit den zwei Köpfen...
Stichi kann euch von Motro befreien. Er muss ihm in den Hals stechen und seine Eier ablegen. Wenn dann die Larven aus den Eiern schlüpfen, fressen sie Motro von innen auf...
!
RHAAAA
RHAA
Beeilen wir uns.
Viel Glück.
Seid vorsichtig.
FLAP
FLAP
FLAP
GRRR
Bzz
Bzz
FLAP
GRRRRR
FLAP
FLAP
RHAAAA
Sie werden es schaffen.
Schlumpfen wirs ab. Danke, Meister Homnibus.
Da ist er!
Fertig zum Angriff?
?
RHAAAA
5

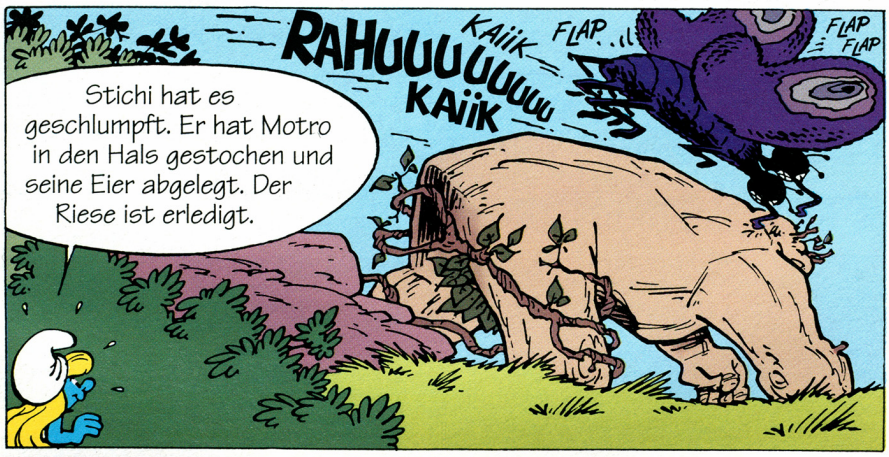
©Peyo


Diese hinterhältigen kleinen Schlümpfe. Sie haben Stichi geholt, den schwarzen Schmetterling.
RHAAA
FLAP FLAP FLAP
GRRRR
BZZZZZ
BZZZZZ
GRRRRR
Komm schon, Schlumpfinchen, spring ab. Sonst schlumpft uns noch der alte Giftzwerg. Nun mach doch schon!

Hier geblieben, du freches Ding.
HILFE! Hiiiiii

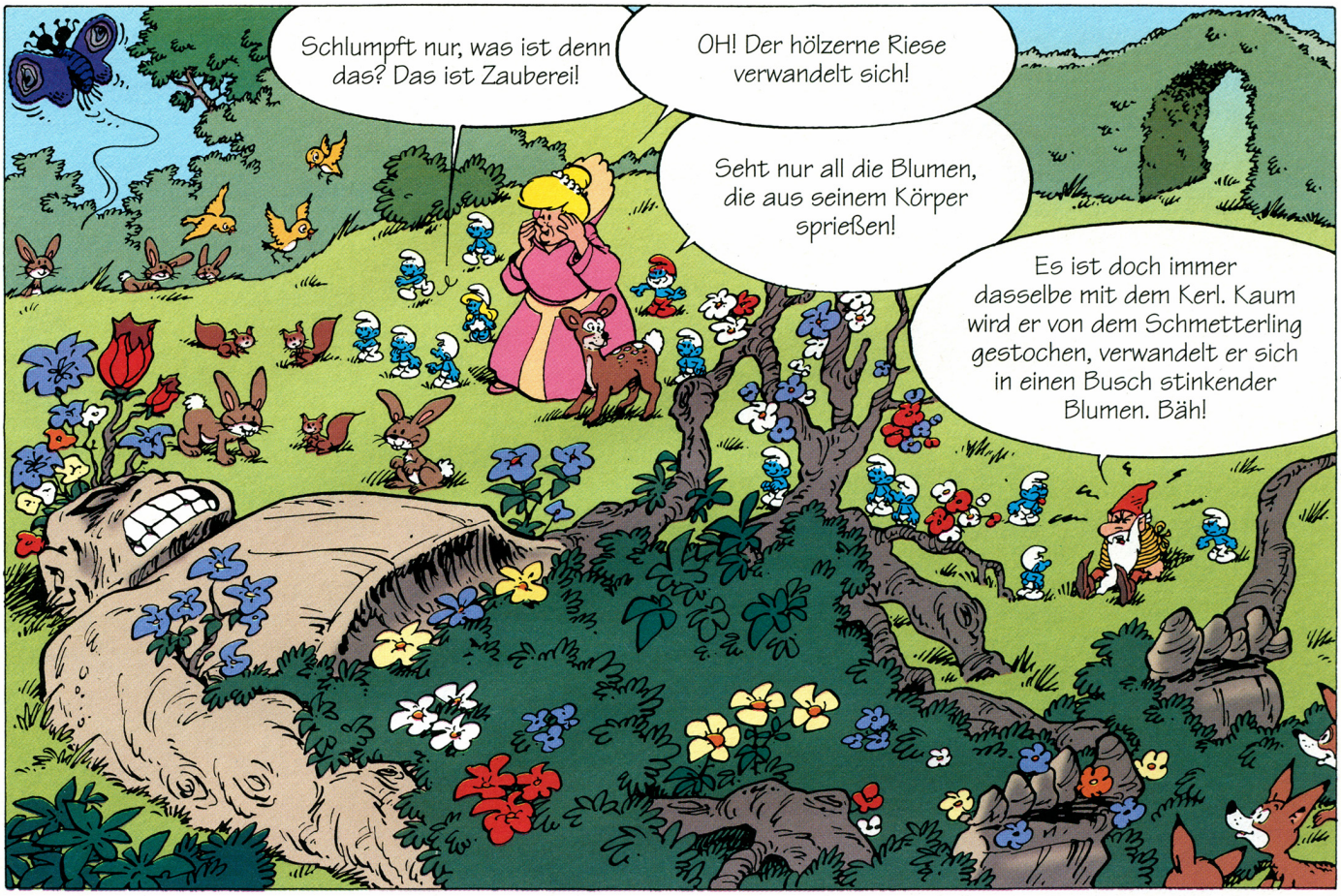
POCK
Nimm das, du gemeiner Kerl!
HiHi! Hi!
AUA

RAHUUUUU
RAHiiiiiiiiiii
BZZZZBZZZZ
GRRRRRRR
KRICKRACK
HUUUUUu
PAF PAF
PAF PAF
?!


RAHUUUUUUUU
KAIIK
KAIIK
FLAP
FLAP FLAP
Stichi hat es geschlumpft. Er hat Motro in den Hals gestochen und seine Eier abgelegt. Der Riese ist erledigt.

Homnibus hatte Recht, Stichi hat den hölzernen Riesen gefällt. Der schlumpft keine Bäume mehr aus, Frau Natur. Da haben wir noch mal Glück gehabt...
KRAACK
BRUUFF

©Peyo


Schlumpft nur, was ist denn das? Das ist Zauberei!
OH! Der hölzerne Riese verwandelt sich!
Seht nur all die Blumen, die aus seinem Körper sprießen!
Es ist doch immer dasselbe mit dem Kerl. Kaum wird er von dem Schmetterling gestochen, verwandelt er sich in einen Busch stinkender Blumen. Bäh!

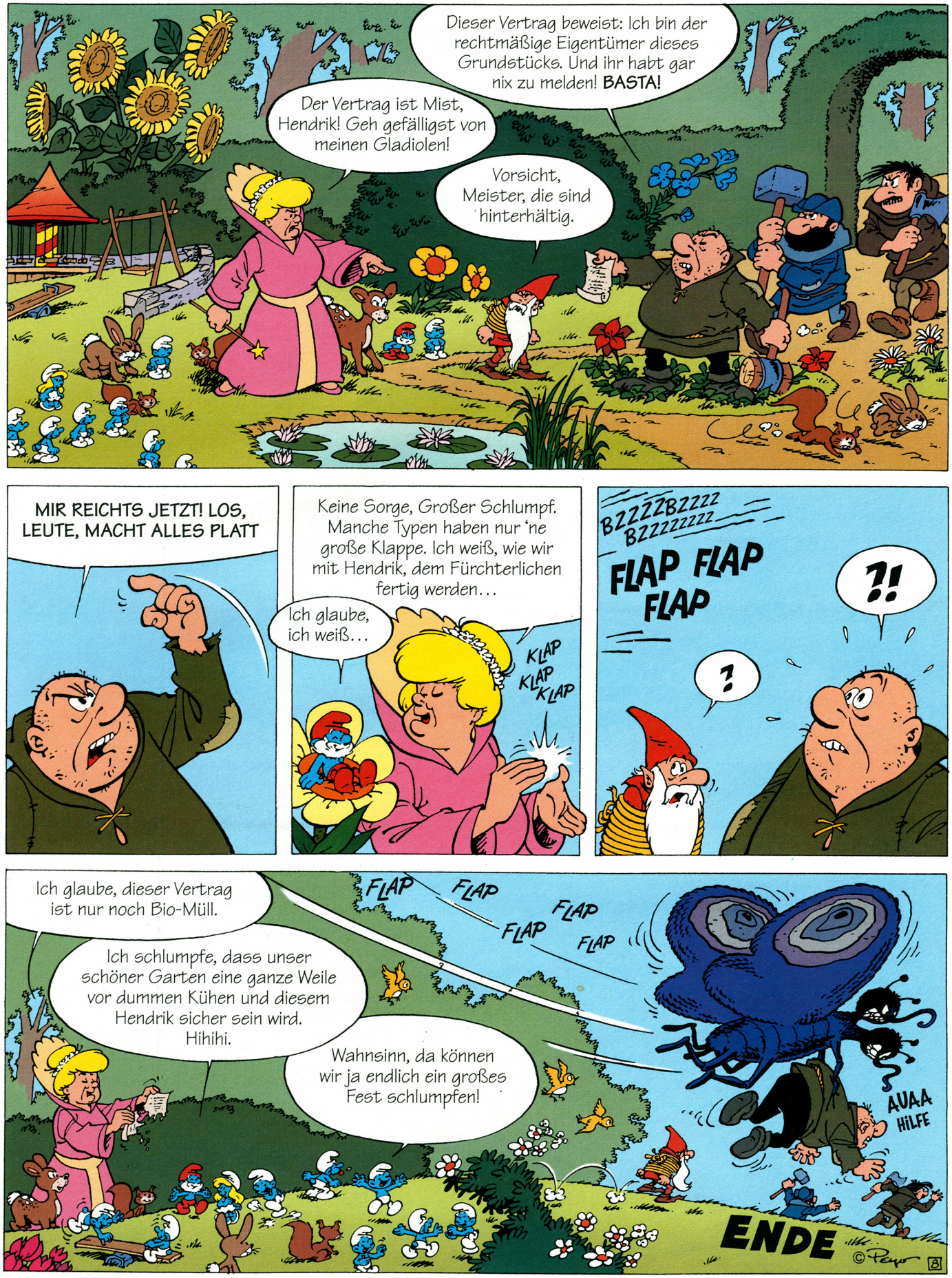
ABRAKADABRA und da sind sie, die Tulpen. Ich bringe den Garten schon wieder in Schuss, hihihi.

Ich schlumpfe die Seerosen.

Ich schlumpfe lieber etwas im Schatten der Glyzinie.

WAS IST DENN HIER LOS? GRMBL!
?
?

Schon wieder der!
Ich habe dieses Land gekauft, um hier meine Kühe weiden zu lassen. Nicht um einen Vergnügungspark einzurichten. Weg mit den Schlümpfen!
Wohl gesprochen, Meister Hendrik!
?
©Peyo

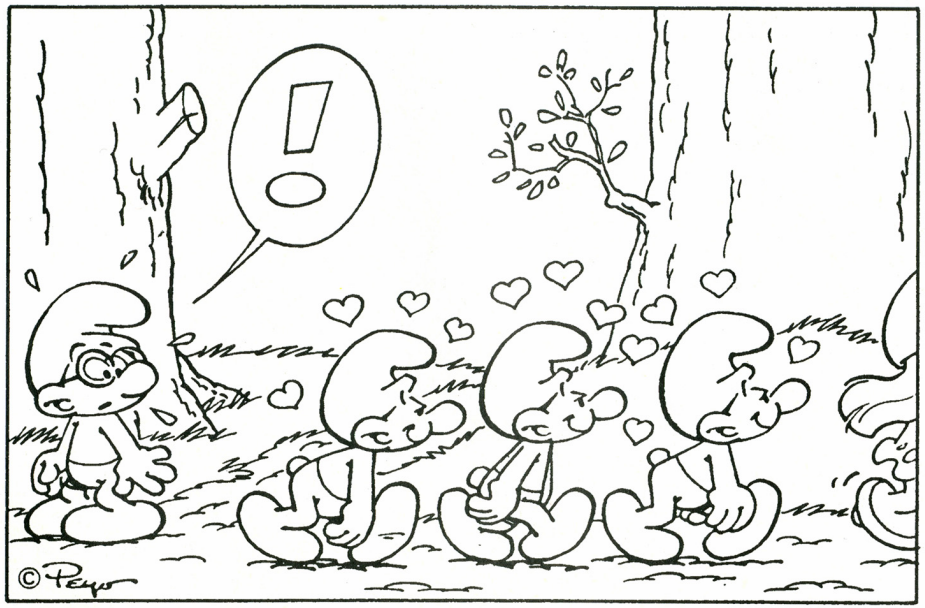

Dieser Vertrag beweist: Ich bin der rechtmäßige Eigentümer dieses Grundstücks. Und ihr habt gar nix zu melden! BASTA!
Der Vertrag ist Mist, Hendrik! Geh gefälligst von meinen Gladiolen!
Vorsicht, Meister, die sind hinterhältig.
MIR REICHTS JETZT! LOS, LEUTE, MACHT ALLES PLATT
Keine Sorge, Großer Schlumpf. Manche Typen haben nur 'ne große Klappe. Ich weiß, wie wir mit Hendrik, dem Fürchterlichen fertig werden…
Ich glaube, ich weiß…
KLAP KLAP KLAP
BZZZZBZZZZ BZZZZZZZZ
FLAP FLAP FLAP
?!
?
Ich glaube, dieser Vertrag ist nur noch Bio-Müll.
Ich schlumpfe, dass unser schöner Garten eine ganze Weile vor dummen Kühen und diesem Hendrik sicher sein wird. Hihihi.
Wahnsinn, da können wir ja endlich ein großes Fest schlumpfen!
FLAP FLAP FLAP FLAP FLAP
AUAA HILFE
ENDE
© Peyo

Für Rateschlümpfe

Lösungen:

1: K 3: C Loch 2 bleibt leer

Mini-Comic zum Buntmalen



DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Esel und Maultiere

Esel gehören zur großen Gattung der Pferde. Unsere Hausesel stammen vom afrikanischen Wildesel ab. Sie wurden vor Tausenden von Jahren von den Menschen gezähmt und weitergezüchtet. Esel und Maultiere sind nicht so schnell wie Pferde, können aber schwerere Lasten tragen und ziehen. Als eigenwillig bis störrisch verschrien, sind sie doch geduldige Sport- und Arbeitstiere, wenn man sie gut behandelt und sie sich wohl fühlen.

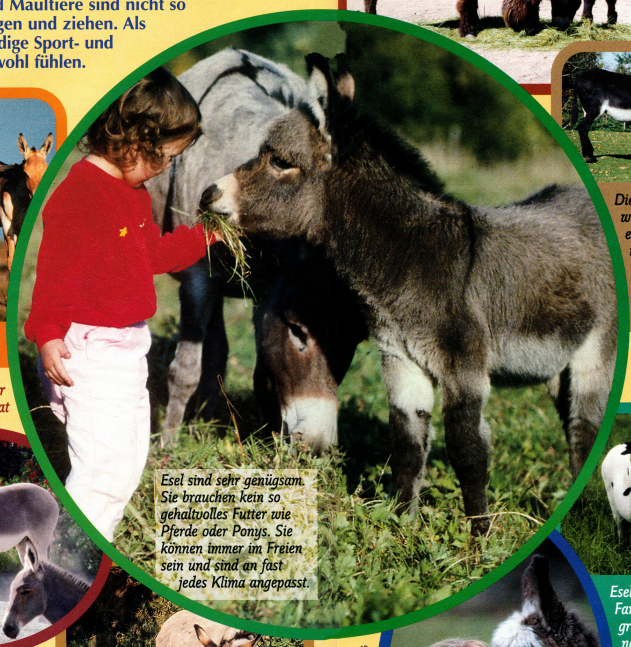
Eine Onager Wildesel-Herde, wie sie heute noch vorkommt: von der Mongolei, Indien, über Persien, Syrien bis nach Afrika.

Der Somali-Wildesel sieht heute noch so aus wie der Stammvater aller Esel. Er hat glattes, graues Haar und zebra-getreifte Beine. Außerdem hat er den typischen dunklen Streifen auf dem Rücken. Den haben die heutigen Hausesel von ihm geerbt, ebenso seine Größe: Die Schulterhöhe beträgt ca. 100 bis 140 cm. Esel sind sehr intelligent. Anders als Pferden kann man ihnen nicht befehlen, blindlings in eine gefährliche Situation zu laufen. Das hat ihnen zu Unrecht den Ruf eingebracht, störrisch zu sein. In Wirklichkeit sind sie nur vorsichtig.

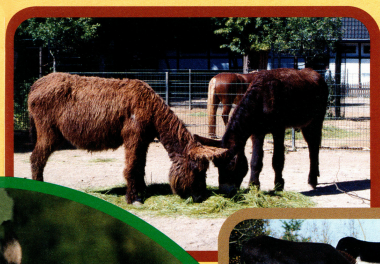
Maultier – Maulesel

Das Maultier hat ein Pferd als Mutter und als Vater einen Esel. Der Maulesel hat eine Esel-Mama und einen Pferde-Papa. Die Größe der beiden Mischlinge richten sich nach der jeweiligen Mutter. Der Maulesel ist also kleiner als das Maultier.

Vor ein paar Minuten wurde dieses Eselchen geboren. Das ist der Anfang eines sehr langen Esellebens. Denn Esel werden doppelt so alt wie Pferde: 60 Jahre sind keine Seltenheit!



Esel sind sehr genügsam. Sie brauchen kein so gehaltvolles Futter wie Pferde oder Ponys. Sie können immer im Freien sein und sind an fast jedes Klima angepasst.



Die Mammut- oder Riesenesel sind extra groß gezüchtet, um mit ihnen besonders kräftige Maultiere zu bekommen. Sie sind bis zu 1,70 Meter hoch (Schulterhöhe).

Maultiere werden bei Bergtouren auch gerne als Reittiere benutzt. Sie sind trittsicherer und nicht so schreckhaft wie Pferde.

Diese Katalanischen Esel (Bild) gehören wie die Poitou-Esel zu den Riesenesseln. Sie wurden früher auch gezüchtet, um durch Paarung mit Kaltblutstuten besonders starke Maultiere für die Kohlegruben und die Feldarbeit zu bekommen.

Ein Maultiergespann pflügt einen Acker. Solche Bilder gehören der Vergangenheit an. Traktoren und andere Maschinen haben die schwere Arbeit auf dem Feld oder im Bergbau übernommen.

Esel gibt es in vielen Farben: von braun über grau bis schwarz. Und natürlich auch gescheckt.

Einfach zum Liebhaben, findet Nicole ihren Esel „Hihaa". Er heißt so, wie er ruft. Esel können nämlich, anders als Pferde, beim Aus- und Einatmen Töne produzieren: das bekannte IA, IA!

Das ist Max, Susis Lieblings-Kuscheltier. Am liebsten würde sie ihn mit ins Bett nehmen. Aber ihre und Mäxchens Esel-Mama sind dagegen! Esel lieben Kinder. Sie sind im Umgang mit ihnen geduldig und fürsorglich.

Fotos: IBIS

BASTEI
Jugend
Die
Schlümpfe
Foto: IBIS

SCHLUMPFIGE PREISPARADE

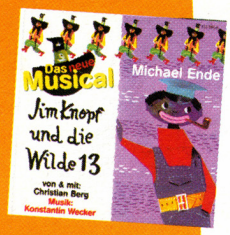
Wenn du einen dieser Preise gewinnen möchtest, dann musst du nur diese Frage beantworten:

Was ist ein Octopus?

Schreib den Namen auf eine richtig frankierte Postkarte und schick diese bis 12.3.2001 (Datum des Poststempels) an den:

Bastei-Verlag
Stichwort: Schlumpfpreise
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

6x CD-Rom „Jim Knopf und die Wilde 13"



Das Musical von Christian Berg und Konstantin Wecker nach dem Bestseller von Michael Ende hat Karussell/Universal herausgebracht.

1x Schlümpfe-Fahrrad

Ein wahrhaft schlumpfiges Kinderrad mit abnehmbaren Stützen (Brandenburgische Fahrradgesellschaft). Info Telefon 03342/354322

3x Ferrari Plüschbär Rosso

Dieser rote Plüschbär (von Mattel) erobert garantiert die Herzen aller großen und kleinen Fans. Drückt man seine Pfote zum ersten Mal, erklingt das typische Ferrari-Motorengeräusch, beim zweiten Drücken „schaltet" er und beim dritten Mal „läuft" der Motor auf vollen Touren.

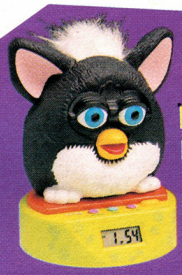
6x CD „In einem tiefen dunklen Wald"

Dieses ungewöhnliche Hörspiel (Deutsche Grammophon) erzählt von der Prinzessin Henriette-Rosalinde-Andora, die sich von einem Untier entführen lässt.

8x CD-Rom „Die Schlümpfe retten Mutter Natur"

Zusammen mit den Schlümpfen kannst du spannende Ausflüge und Abenteuer im Schlumpf-Land unternehmen. Aufgabe ist es, das Schlumpf-Land zu retten, denn dort wüten schlimme Naturkatastrophen. Schuld daran ist der böse Zauberer Gurgelhals (von Europa MultiMedia).

10x Furby Tischuhr



Die repräsentative Furby-Tischuhr zeigt nicht nur die Zeit digital an, sie kann auch sprechen (Osco-Uhrenfabrik, Tel. 07720/85830).

2x Roller Flipper

Hochwertiger Stahlrohrrahmen, komfortable Luftbereifung, Trittbrett aus rutschfestem Kunststoff, Felgenbremse und Trittbremse garantieren hohen Sicherheitsstandard (von Kettler).

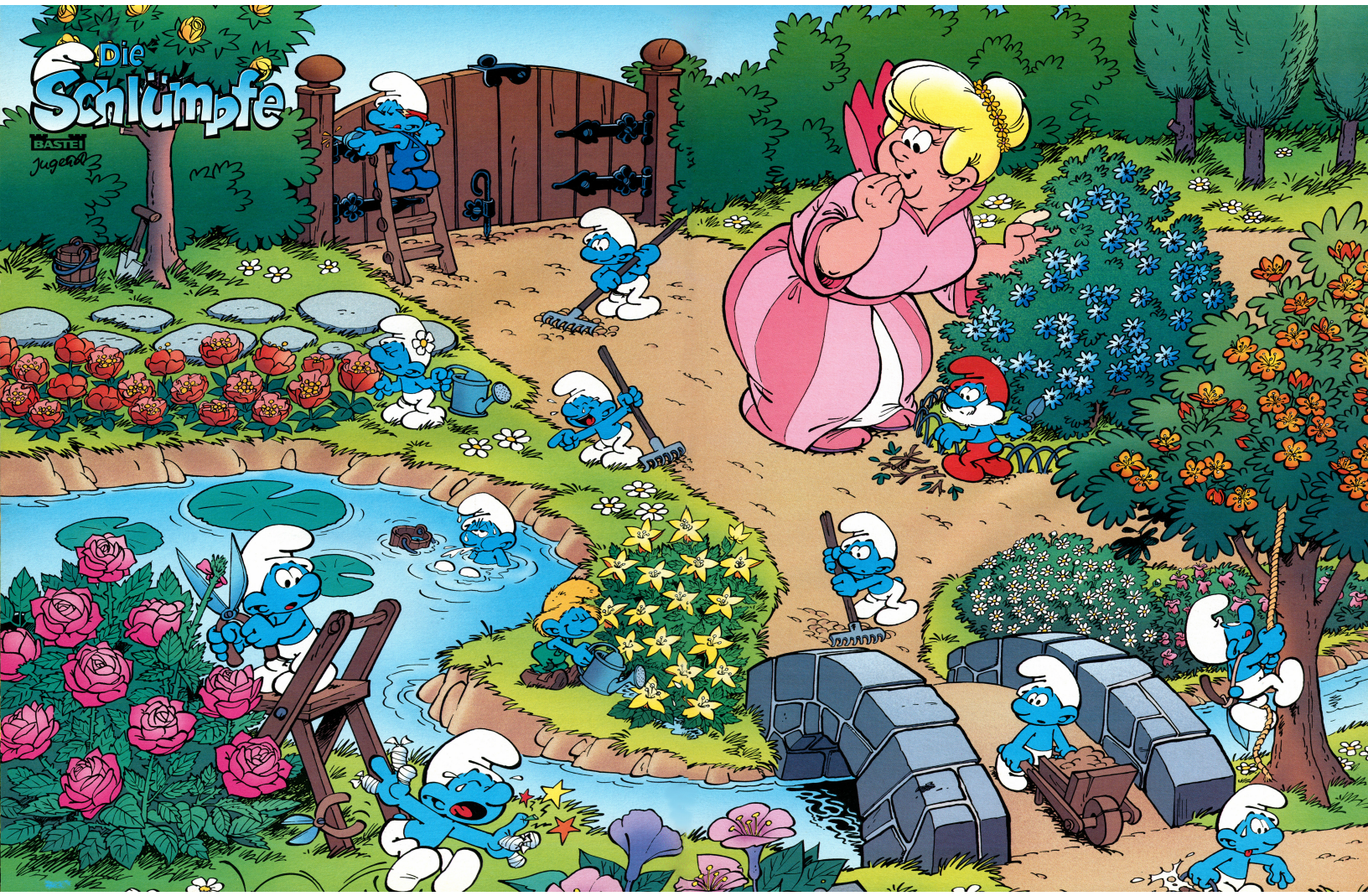
10x „Karten Kniffel"

Kniffeln ist eine Leidenschaft. Schmidt-Spiele haben viele Kniffel-Variationen herausgebracht, unter anderem das Karten-Kniffel.

4x BOBBL Umhängetasche

Die kleine schwarze Original BOBBL-Umhängetasche mit Reißverschluß hat auch ein „Geheimfach" im Schwänzchen für Geld, Schlüssel und Anderes. (Info Telefon 07151/20574-0)

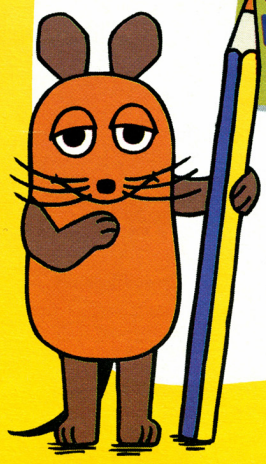
Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; das Gleiche gilt für unsere Kollegen aus der Verlagsgruppe Lübbe und deren Angehörige.
Bitte rufen Sie an, wenn Sie Fragen zu den Preisen haben: 02202/121312


Die
Schlümpfe
BASTEI
Jugend

Anzeige

Holt euch die Maus ins Haus

Denn das Heft mit der Maus gibt's jeden Monat neu. Mit einer lustigen Bildergeschichte von Maus, Ente und Elefant. Mit vielen Mal- und Rätselseiten, einem Bastelbogen, Tier- und Mausposter.



Die Zeitschrift für Kinder!

Falls vergriffen, Anruf genügt: 02202/121 - 445

BASTEI Jugend

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

„Das Schlumpfwetter“ von Katarina Sabo (9), 85356 Freisin

„Der Bastelschlumpf als Schornsteinfeger“ von Bianca Göcht (8), 27283 Verden

„Der Dummkopfschlumpf“ von Eric Morgenthaler (5½), 3053 Münchenbuchsee, Schweiz

Wer schreibt mir?

Andrea Karg
Pommernstr. 11
86916 Kaufering
Meine Hobbys: Musik, Tiere, CDs, Klavier spielen und Tanzen. Ich suche eine(n) Brieffreund(in).

Tanja Scheibenbogen (12)
Malteserweg 3 (bei Jahne)
86633 Neuburg
Meine Hobbys: Lesen, Schwimmen, Malen, Briefe schreiben und Freunde.
Ich suche Brieffreunde von 11-13 Jahren.

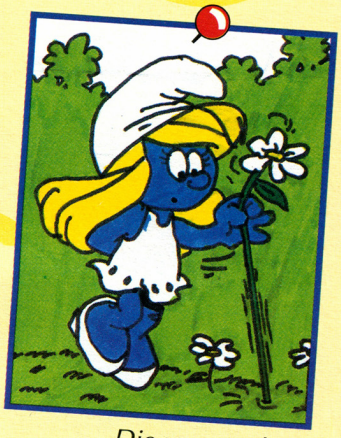
Jessica Wieczorek (11))
Douquestr. 10
56070 Koblenz-Lützel
Meine Hobbys: Roller und Fahrrad fahren, Schwimmen, Tauchen, Computer spielen, Briefe schreiben. Ich suche eine Brieffreundin (bitte Foto mitschicken).

Jessica Recker (11)
Gutenbergstr. 14
24118 Kiel
Meine Hobbys: Turnen, Schwimmen, Tanzen, Inliner fahren. Ich suche eine Brieffreundin zwischen 11 und 14 Jahren.

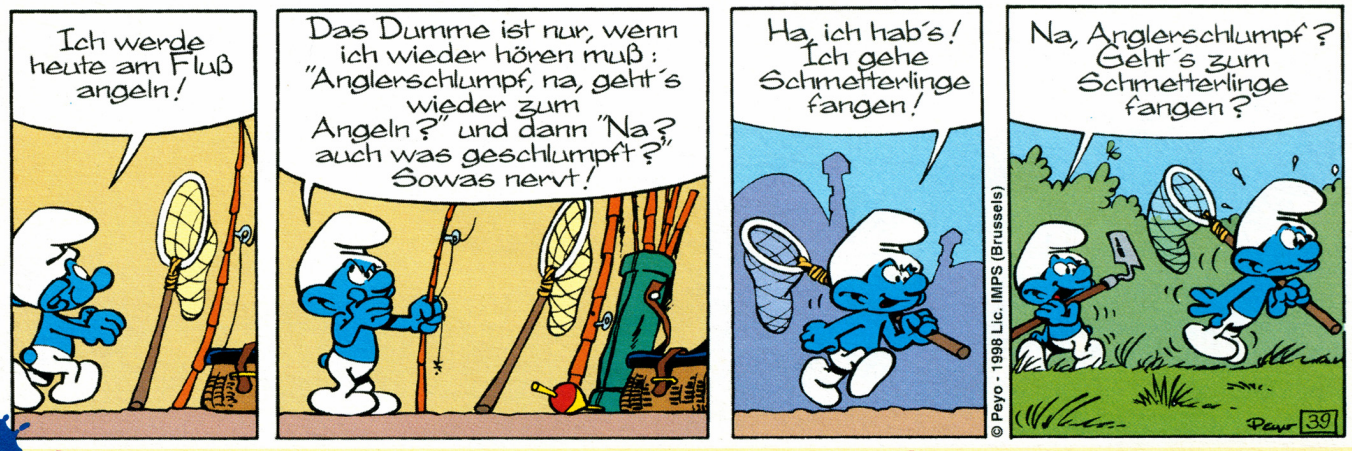
Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!

MALECKE

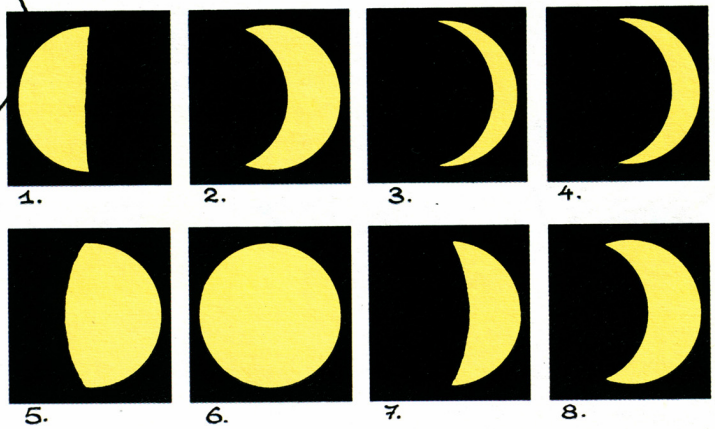
„Schlumpfinchen am Strand“ von Lucas Ostendorff, 10719 Berlin



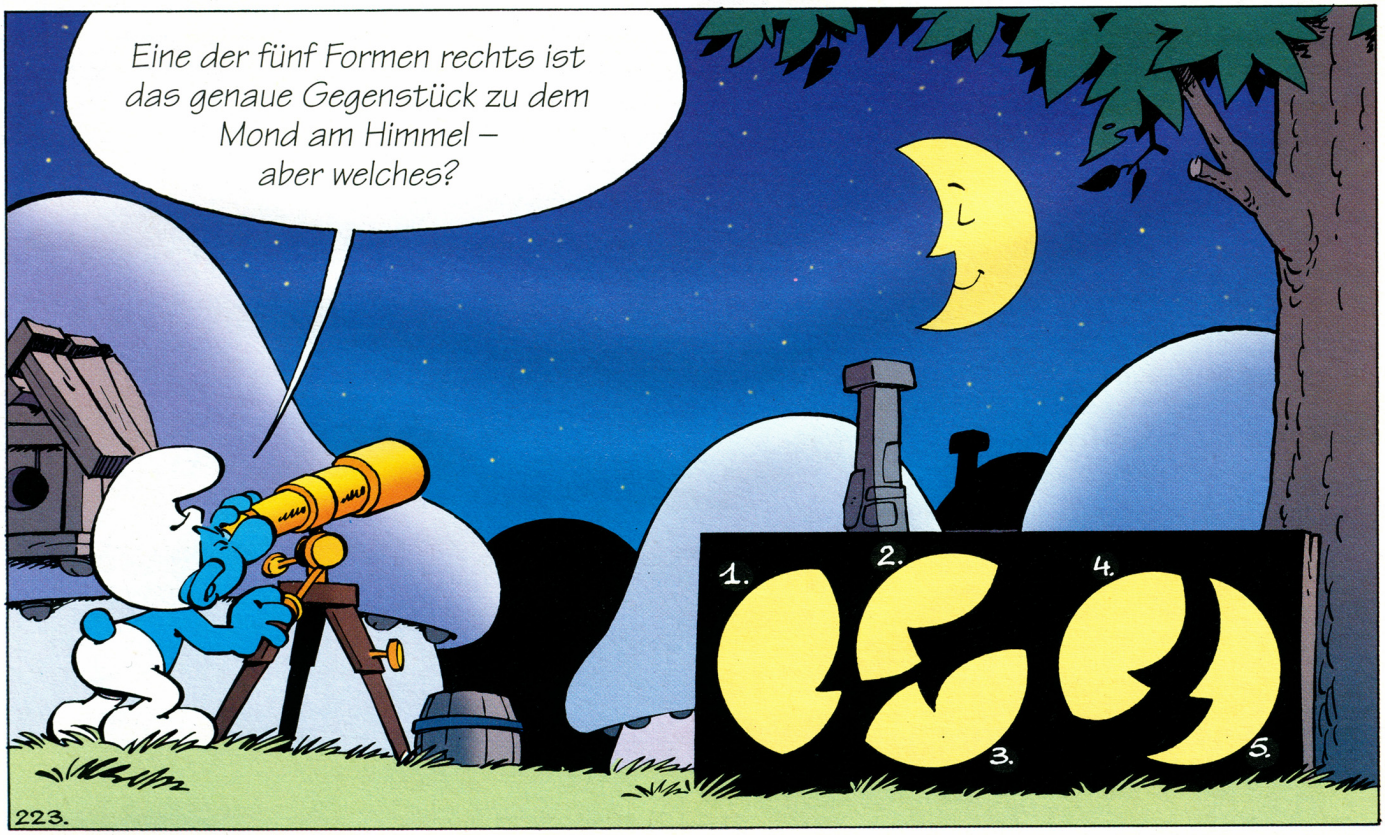
„Die verwunderte Schlumpfine“ von Sophie Schwed (11) 3130 Herzogenburg



Heute Abend will ich den Mond beobachten. Während ich darauf warte, dass die Sonne untergeht, schaue ich mir schon mal diese Bilder an. Zwei sind gleich, weißt du, welche?



Für Rateschlümpfe



Lösungen:

1: Die Bilder zwei und acht sind genau gleich. 2: 8 x 5 = 40 – 4 = 36 : 2 = 18 + 5 = 23 – der Mond geht also um 11 Uhr in der Nacht auf. 3: vier.

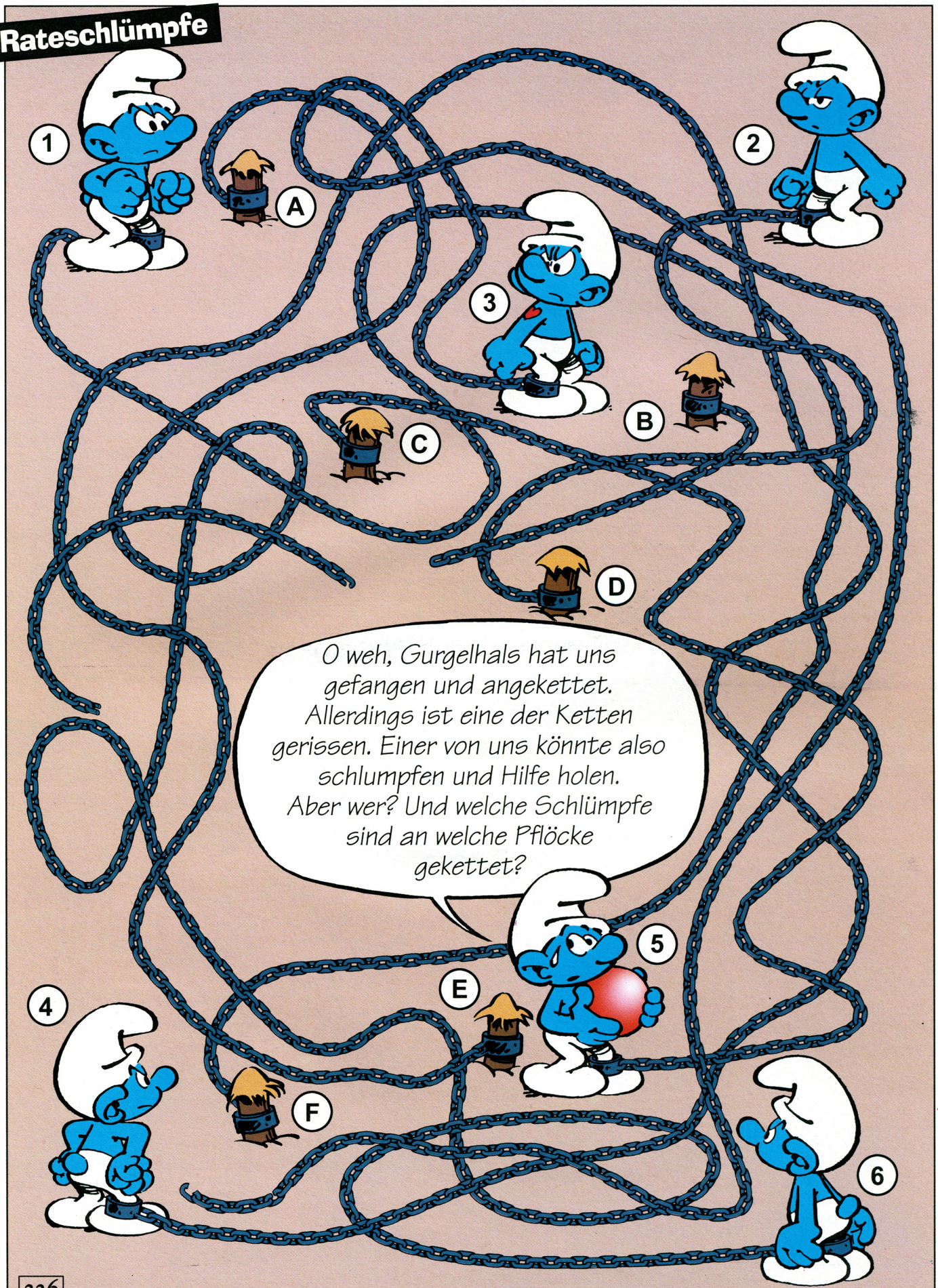
Der Große Schlumpf erzählt:

Der Schlumpf, der kein Schlumpf mehr sein wollte

Eines Tages hatte der Dichterschlumpf richtig schlechte Laune. Den ganzen Morgen über war er bereits um das Dorf spaziert, ohne dass ihm auch nur der geringste Einfall für ein Gedicht für Schlumpfinchen gekommen wäre.

Das Leben im Dorf ist einfach langweilig. Es gibt hier nichts, das meine Fantasie anregt", nörgelte er. „Vielleicht bin ich es ja einfach leid, ein Schlumpf zu sein."
Ohne es zu merken, war er plötzlich in einen Teil des Waldes gelangt, in dem er noch nie zuvor gewesen war. Vor ihm lag eine Lichtung und in dessen Mitte befand sich ein Brunnen. Neugierig ging er darauf zu und erkannte sofort, dass dies kein normaler Brunnen war. Er war ungewöhnlich groß und in seinem Inneren führte eine lange Wendeltreppe nach unten. In dem Brunnen befand sich kein Wasser, und die Sonne am Himmel beleuchtete schwach den Boden, auf den ein großer Stern gemalt war.
Neugierig, wie er nun einmal war, kletterte der Dichterschlumpf über den Rand des Brunnens und begann, die Treppe hinabzusteigen. Er traute sich allerdings nicht, nach unten zu sehen, denn er hatte das Gefühl, dass der Brunnen ganz schön tief war, viel tiefer, als er anfangs gedacht hatte. Als er endlich unten angekommen war, sah er nach oben und bekam einen mächtigen Schreck. Vom Himmel über sich sah er jetzt nur noch einen winzig kleinen, kreisrunden Ausschnitt.
„Wie dunkel es hier ist", flüsterte er schaudernd. Doch dann bemerkte er zu seiner Seite einen Lichtschein. Ganz schwach zwar, aber es schien ihm, als würde vom Boden des Brunnens aus ein Weg ans Tageslicht führen. Wieder einmal packte den Dichterschlumpf die Neugier. Er überwand seine Angst und tastete sich mit kleinen Schritten in den Gang vor. Das schwache Licht kam aus einer Höhle, von deren Wänden ein kleiner Wasserfall plätscherte. Überall wuchsen seltsame Pflanzen, wie er sie im Wald noch nie gesehen hatte.
Der Dichterschlumpf wagte sich weiter vor und stand nun am Rand eines kleinen Teichs, der sich am Fuße des Wasserfalls gebildet hatte. Er blickte in das Wasser... und stieß einen Schrei des Entsetzens aus. Was sich auf der Wasseroberfläche spiegelte, das war nicht er, sondern ein Elf mit einer spitzen Nase und hässlichen großen Ohren. Der Dichterschlumpf griff sich an seine Nase und erschrak wieder: Seine Finger waren plötzlich lang und dünn. Kein Zweifel, das war keine Einbildung.
Der Dichterschlumpf hatte sich verwandelt! Schreiend lief er zurück, stolperte panisch die riesige Treppe hinauf so schnell er nur konnte und als er oben angekommen war, rannte er ohne sich umzu-sehen weiter, bis er endlich das Dorf erreicht hatte.
„Schlumpft mir, ich habe mich verwandelt!", rief er. „Ich bin kein Schlumpf mehr!"
„Ich glaube, du hast schlecht geträumt", antwortete der Eitle Schlumpf und lachte. Dann gab er dem Dichterschlumpf seinen Spiegel und zu seiner Überraschung musste der feststellen, dass er wie ein ganz normaler Schlumpf aussah.
„Uff!", sagte der Dichterschlumpf und schlumpfte erleichtert auf.
„Glücklicher-weise scheint der Zauber seine Kraft verloren zu haben."
Von diesem Tage an war der Dichterschlumpf froh, ein Schlumpf zu sein. Und er ging nie wieder auf die Lichtung mit dem Brunnen zurück.

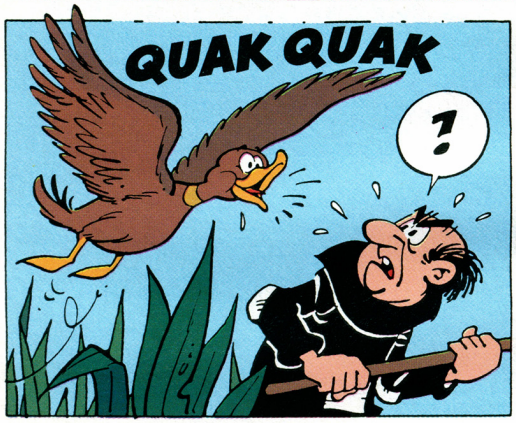
Für Rateschlümpfe

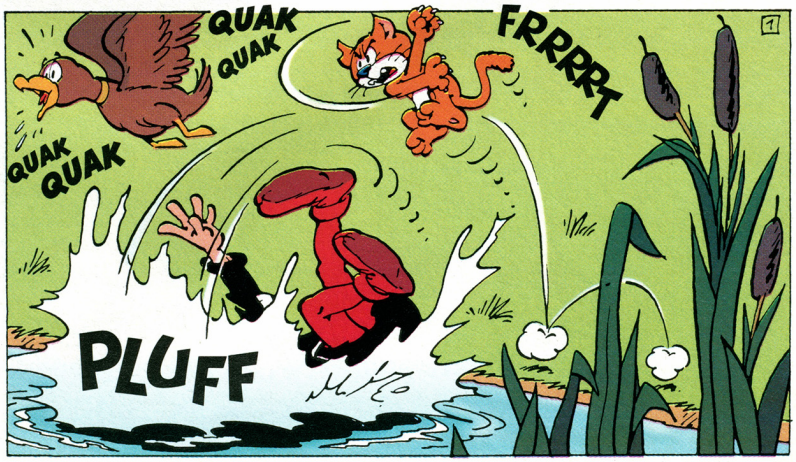


Lösungen:

Schlumpf 1 ist an Pflock F gekettet, 2 an D, 4 an E, 5 an C, 6 an A. Schlumpf 3 kann also Hilfe holen.

Gurgelhals und die Ente

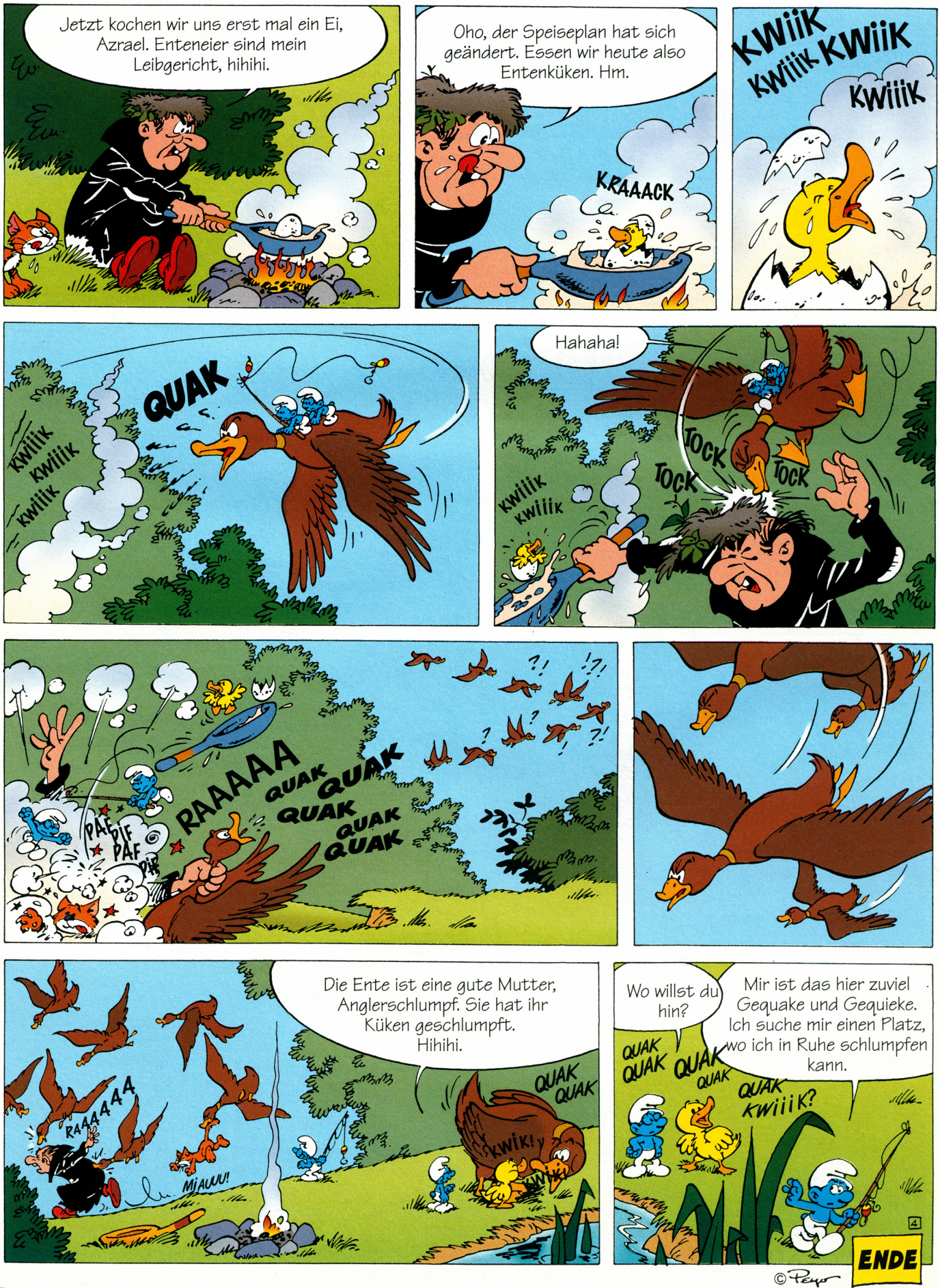




©Peyo

QUAK QUAK QUAK
!
MiiiAAAUUUUUUU
PLUFF
Ich habe einen! Ui, ist der groß! Hilf mir, Brillenschlumpf!
ÄCHZ
MiAUU
Aber... das ist ja eine Katze!
?
MiAAUUUU PFFRRPFFF
QUAK
HAAAAAAA
KOMM HIERHER, AZRAEL!
QUAK QUAK QUAK
!?!
QUAK QUAK QUAK QUAK QUAK
QUAK QUAK QUAK
QUAK
PAFF
© Peyo 2

Selten bin ich so erniedrigt worden.
QUAK QUAK QUAK
?!?
QUAK QUAK QUAK
?!?
Es reicht. Für den Rest meines Lebens will ich Enten nur noch im Bratofen sehen.
MIAAUUUUU
HILFE
Wo steckt bloß Azrael?
Da ist er ja. Er macht Jagd auf die Schlümpfe. Braver Kater.
Hau ab, du Mistviech!
Ach du Schreck! Die Ente hat das Brot an meiner Angel geschlumpft!
QUAK
?
O NEIN!
Und tschüs!
MIAUU
Noch ist nichts verloren. Ich habe eine famose Idee!
© Peyo
3


Jetzt kochen wir uns erst mal ein Ei, Azrael. Enteneier sind mein Leibgericht, hihihi.
Oho, der Speiseplan hat sich geändert. Essen wir heute also Entenküken. Hm.
KRAAACK
KWiiK KWiiK KWiiK KWiiK
QUAK
KWiiK KWiiK KWiiK
Hahaha!
TOCK TOCK TOCK
KWiiK KWiiK
RAAAAA
QUAK QUAK QUAK QUAK QUAK QUAK
PAF PIF PAF PIF
Die Ente ist eine gute Mutter, Anglerschlumpf. Sie hat ihr Küken geschlumpft. Hihihi.
RAAAAA
MIAUUU!
QUAK QUAK
KWIK!
Wo willst du hin?
Mir ist das hier zuviel Gequake und Gequieke. Ich suche mir einen Platz, wo ich in Ruhe schlumpfen kann.
QUAK QUAK QUAK QUAK QUAK QUAK KWiiK?
4
ENDE
©Peyo

Anzeige

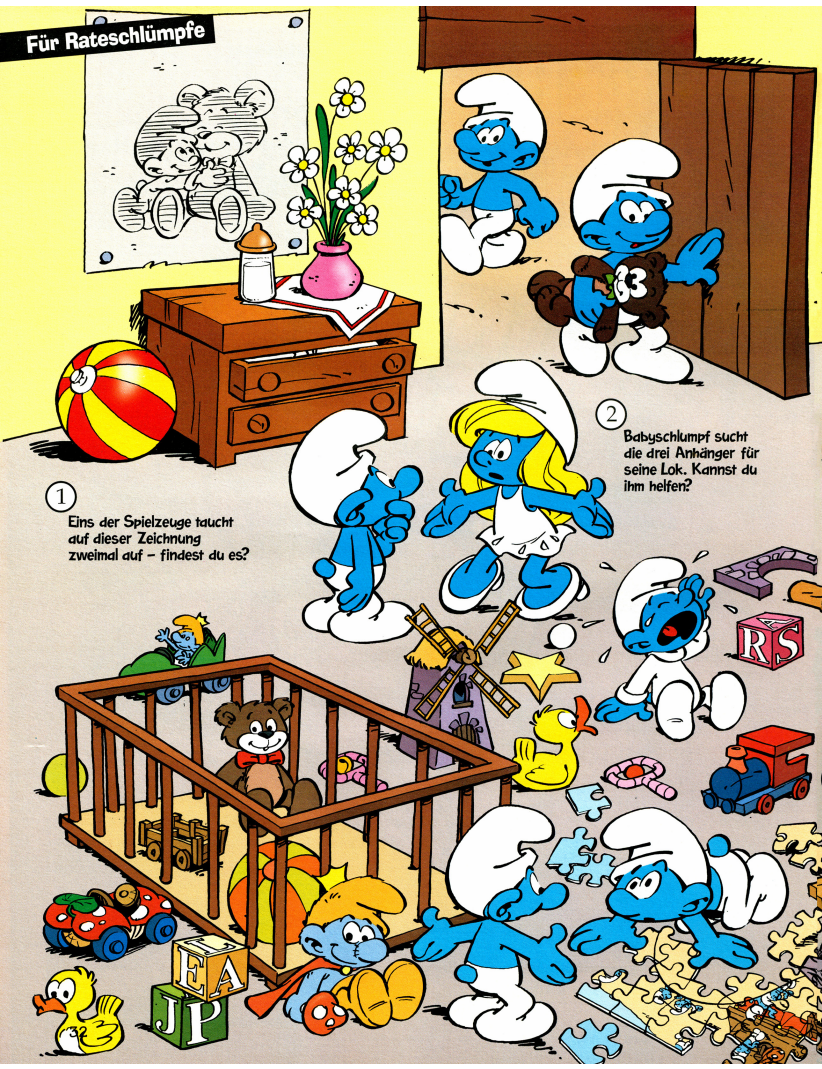
Nix für Hasenfüße!

NEU!

Aber genau richtig für alle jungen Tier- und Naturfreunde. Frech, witzig und lehrreich. Mit Bastelbogen, Sammelkarten und Extras. Das Heft mit den Hasen und ihren Freunden.

Jetzt bei eurem Zeitschriftenhändler.

Für Rateschlümpfe



1 Eins der Spielzeuge taucht auf dieser Zeichnung zweimal auf – findest du es?

2 Babyschlumpf sucht die drei Anhänger für seine Lok. Kannst du ihm helfen?

3 Findest du die fünf Fehler in dem Spiegelbild?

4 Wieviele Schlümpfe befinden sich im Zimmer?

Lösungen:

❶ Das kleine Auto taucht zweimal auf. ❷ Einer der Anhänger liegt im Laufstall, der zweite hinter dem Schaukelstuhl und der dritte vor dem Spiegelschrank. ❸ Der Mund, die Nase, die Pupillen, die untere Hand und das Schwänzchen fehlen im Spiegelbild. ❹ Neun (drei Schlümpfe befinden sich außerhalb des Zimmers).

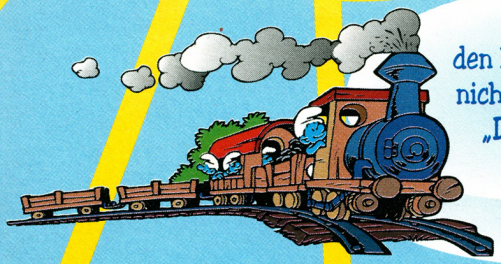
VORSCHAU

Im nächsten Heft gibts wieder viele schlumpfige Geschichten und lustige Comics, jede Menge Spiel- und Ratespaß und natürlich ein großes Preisausschreiben mit vielen tollen Gewinnen. Der Naturschlumpf berichtet aus den Tiefen der Meere und stellt euch Tintenfische und Kraken vor.

Das nächste Heft erscheint am 13. März.

Am Bahnhof der neuen Schlumpfbahn geht der Dichterschlumpf zum Fahrkartenschalter: „Eine Rückfahrkarte bitte." - „Wohin denn?", fragt der Brillenschlumpf im Kartenhäuschen. „Hierher natürlich!"

Der Bastelschlumpf hat eine Eisenbahn gebaut. Endlich ist der große Tag gekommen, alle Schlümpfe sind zur ersten Fahrt eingeladen. Der Anglerschlumpf hat sich verspätet: „Kriege ich den Zug noch?", fragt er. - „Kommt drauf an, wie schnell du laufen kannst", antwortet der Bastelschlumpf. „Abgefahren ist er vor fünf Minuten."



Der Tollpatschschlumpf fragt den Bastelschlumpf: „Hättest du den Bahnhof nicht etwas näher zum Dorf bauen können?" „Doch, schon", antwortet der. „Aber dann wäre er zu weit von den Schienen entfernt gewesen."

Homnibus kommt auf einen Bauernhof und fragt, wo er den Bauern finden kann. Antwortet der Knecht: „Der Bauer ist im Schweinestall. Ihr erkennt ihn an seinem großen Schlapphut."

„Ich glaube, nächste Woche werde ich mich aufmachen und den großen Berg besteigen. Das wird eine Aussicht!", schwärmt der Brillenschlumpf. „Aber bist du nicht erst im letzten Herbst auf den Berg geklettert?", fragt der Große Schlumpf. „Schon, aber ich habe doch jetzt eine neue Brille."

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Verlag. Bastei ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge, Michael Schönenbröcher • Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski • Anzeigenleitung: Thomas Brümmer • Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Arno Ferralis. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1. 1.2000
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Markus Klei (Stellv.)
Importeur in Österreich: Morawa Pressevertrieb GmbH, Wollzeile 11, A 1011 Wien, Tel.: 0043 - (1) 51 56 21 01
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach • Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht • Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt • Verlag und Redaktion haften nicht für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

© Peyo - 2001 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

ABO-KUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, Fax: 0451/4906-670

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: das Schlümpfe Rauswerferspiel – das beliebte Familienspiel für 2 bis 4 Schlümpfe. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiter lesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❑ bequem durch Bankeinzug ❑ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

_____
Name, Vorname

_____
Geb.-Datum

_____
Straße, Hausnummer

_____
Telefon/Fax

_____
Postleitzahl, Ort

_____
Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb von zwei Wochen bei der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____
Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

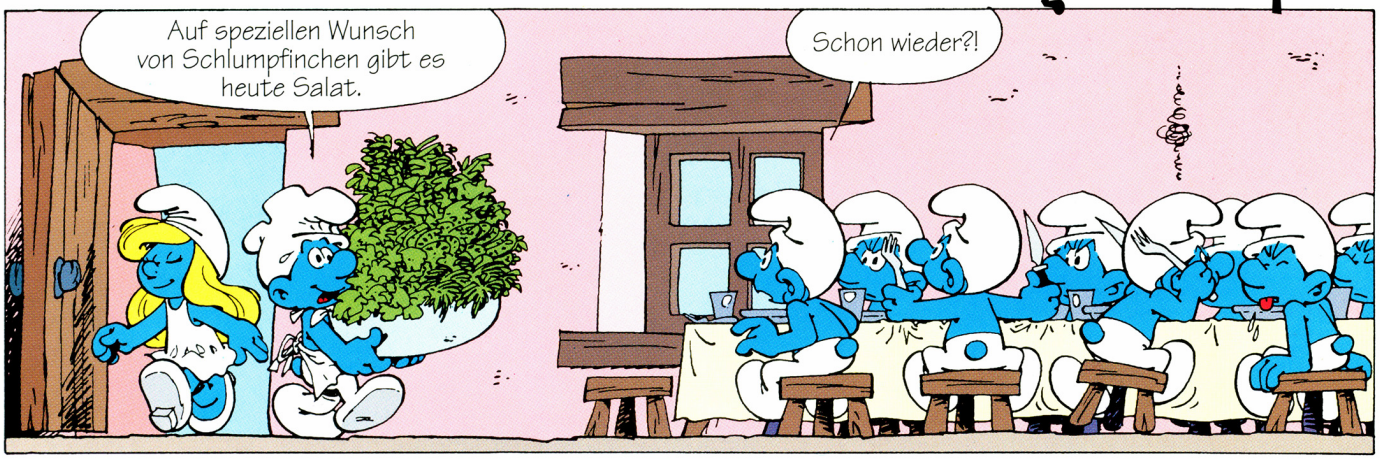
Wichtig, bitte aufbewahren!

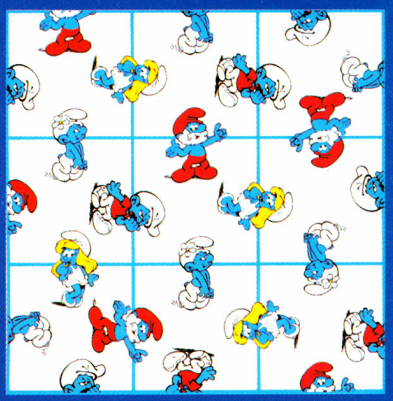
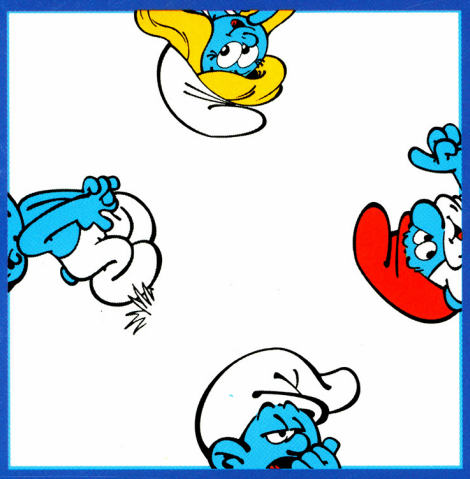
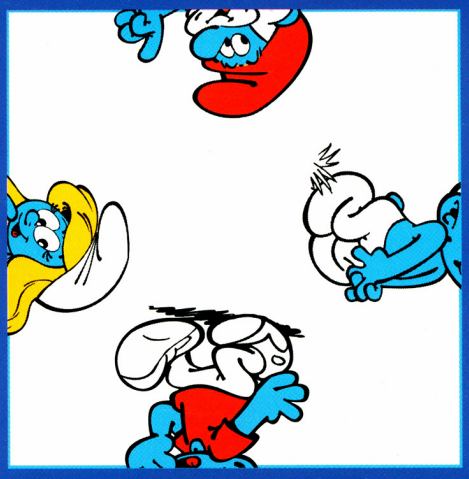
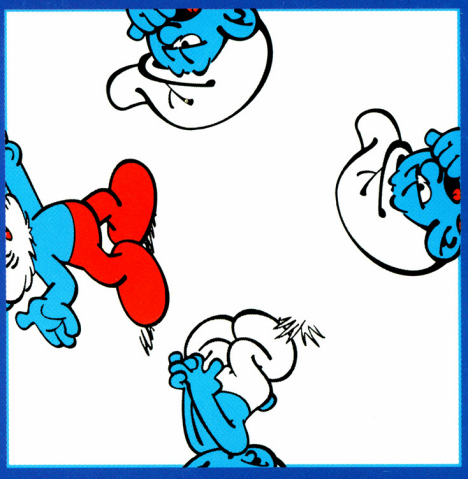
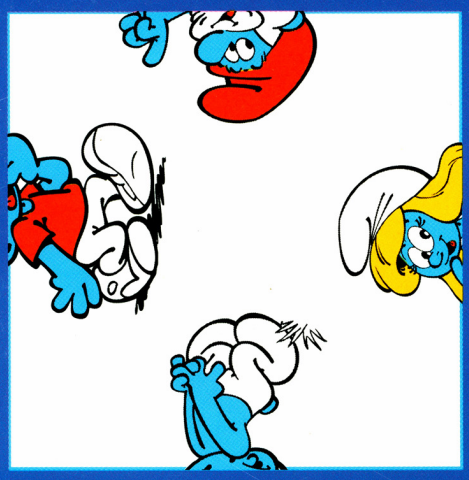
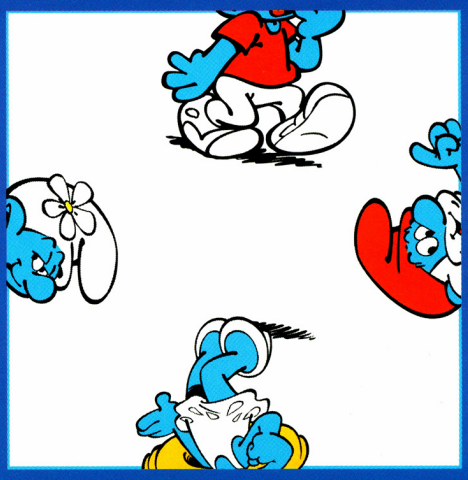
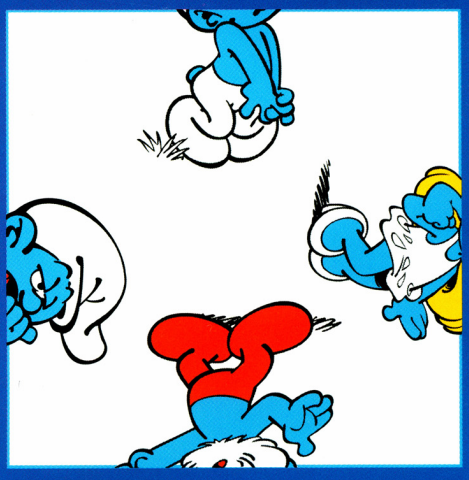
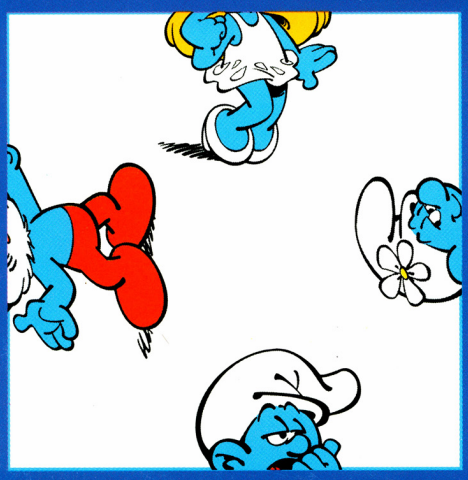
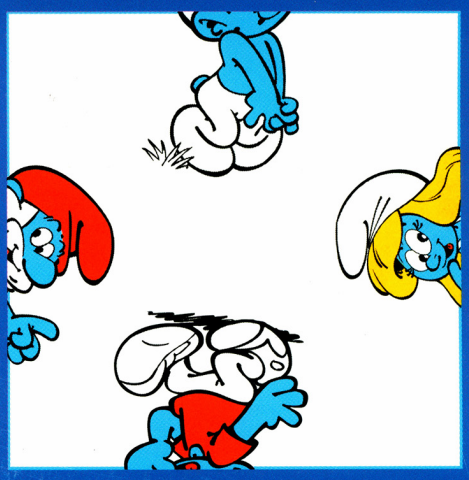
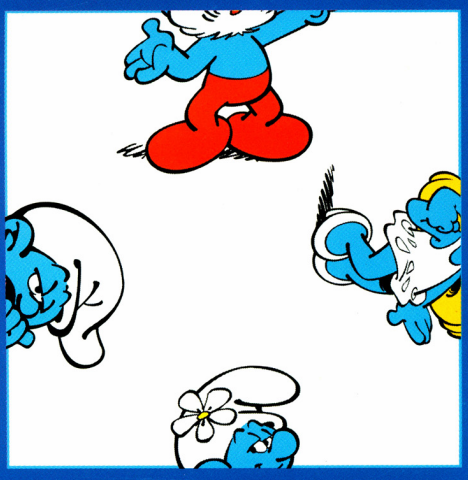
Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbahrung innerhalb von zwei Wochen bei der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, wiederrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

Abgeschickt am:

Die Schlümpfe 00081

SCHLUMPFEREIEN: Auf den Geschmack geschlumpft



Das verflixte Schlumpf-Puzzle

Karten aus dem Karton schneiden. (Die kleine Abbildung rechts abdecken, sie zeigt die richtige Anordnung. Nur nachsehen, wenn du nicht mehr weiter weißt!) Zu einem großen Quadrat (3 x 3 Karten) legen, bei dem alle Gesichter zum richtigen Körper passen. Das ist verflixt schwierig und erfordert viel Geduld. Man muss ganz schön lange probieren, bis alle Teile richtig passen.